CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #16

Przedstawiamy cykl RTS-ów twórców Homeworlda.



KU CHWALE IMPERATORA!

Dawn of War – najlepsze strategie ze świata Warhammer 40,000.

Orki w kosmosie

Nazwa Warhammer (z ang. młot bojowy) przywodzi na myśl krainy fantasy, a w nich armie ludzi i orków zwarte w śmiertelnym boju. Tymczasem oręż ten może znaleźć zastosowanie również w... kosmosie!

Tradycyjne, „papierowe" systemy RPG i stołowe (table-top) gry bitewne tracą na popularności. W czasach konsol nowej generacji i szybkiego rozwoju Internetu **mało kto ma chęci, by zagłębiać się w grube księgi opisujące fantastyczne światy i zasady, które w nich rządzą.** Są jednak wyjątki: systemy z historią, na bieżąco aktualizowane, ciekawe na tyle, by utrzymać przy sobie starych graczy i przyciągnąć nowych. Najważniejszym z nich jest Warhammer (we wszystkich swoich odmianach), opracowany przez firmę Games Workshop.

Jej założyciele, Ian Livingstone i Steve Jackson, działalność rozpoczynali w latach 70. ubiegłego wieku od dystrybuowania w Wielkiej Brytanii podręczników do amerykańskiego systemu Dungeons & Dragons. Ponieważ jednak **obaj mieli niemałe doświadczenie w tworzeniu gier fantasy (patrz: ramka), postanowili opracować własny system, któremu nadali nazwę Warhammer Fantasy Battle.** Ukazał się on w roku 1983 i był grą strategiczną przedstawiającą starcia armii miniaturowych figurek pogrupowanych w tzw. regimenty.

Najważniejszym elementem systemu jest core book, tom opisujący zasady przemieszczania jednostek i obliczania wyników potyczek. Oddziały-figurki przesuwa się po stole lub po tzw. dioramie, czyli makiecie, zwykle wykonanej przez graczy, ukazującej ukształtowanie terenu. Zasięg ruchu i ataku jednostek wyrażony jest w calach – dlatego linijka odmierzająca odległość w tych jednostkach to najważniejsze narzędzie każdego gracza – a elementy losowe walki określa rzut sześcienną kostką. Dodatkiem do core booka są publikacje, opisujące armie

biorące udział w bitwach – określają parametry bojowe oddziałów, a także przedstawiają sposób malowania figurek.

Średniej wielkości model, wykonany z plastiku lub metalu, ma wysokość 25-28 milimetrów (to w grze mniej więcej wzrost dorosłego człowieka, co oznacza, że figurki wykonane są



Otwarcie pierwszego sklepu Games Workshop. Tu powstawała historia!

w skali ok. 1:65), choć oczywiście zdarzają się też większe jednostki. Każdą z nich gracze powinni samodzielnie pomalować (a także złożyć, jeśli jest to wymagane), co jest m.in. warunkiem wzięcia udziału w oficjalnych turniejach organizowanych przez firmę Games Workshop.

Warhammer Fantasy Battle szybko zdobył sobie uznanie graczy – najpierw w Wielkiej Brytanii, później w innych krajach europejskich oraz w USA. Idąc za ciosem, trzy lata później Games Workshop wydało nie mniej udany system RPG zatytułowany Warhammer Fantasy Roleplay, a **w 1987 roku ukazała się kolejna strategiczna gra stołowa tej firmy: Warhammer 40,000** (nazywany często skrótowo Warhammer 40K lub WH40K).

WH40K korzysta z zasad Warhammer Fantasy Battle, ale przetwarza je w taki sposób, by w wiarygodny sposób oddać realia walki prowadzonej w futurystycznym świecie przy użyciu laserów, mocy PSI i innych wojennych narzędzi niedostępnych krasnoludom czy elfom. Początki systemu były trudne, bowiem pierwsza edycja zasad nie zawierała dokładnych opisów dużych armii (pojawiły się one dopiero w dodatkach i w magazynie White Dwarf), a część reguł okazała się zbyt skomplikowana. Swój potencjał system pokazał wraz z drugim wydaniem z 1993 roku. Od tej pory popularność WH40K rośnie. **Ostatnia, czwarta edycja ukazała się w 2004 roku, na krótko przed grą komputerową wykorzystującą jej licencję.** Ta jest zatytułowana Warhammer 40,000: Dawn of War, a o tym, dlaczego zasługuje na miano klasyka, piszemy... na następnych stronach.

Kto to zrobił?

Twórcy systemu Warhammer Fantasy Battle – na bazie którego zbudowano później Warhammer Fantasy Roleplay i Warhammer 40K – **to Ian Livingstone i Steve Jackson.** Obaj zasłynęli z interaktywnych książek z serii Fighting Fantasy, których finansowy sukces pozwolił im zebrać fundusze na założenie własnej firmy Games Workshop. Obaj związani są nie tylko z grami „papierowymi". Ian Livingstone jest ważną postacią w historii koncernu Eidos (towarzyszył mu praktycznie od początku), Steve Jackson z kolei to współzałożyciel studia Lionhead, które prowadzi razem z Peterem Molyneux.



Ian Livingstone z prestiżową nagrodą BAFTA.

Świt wojny

To po prostu musiało się udać: licencja na stworzenie gry komputerowej opartej na zasadach systemu Warhammer 40K trafiła do kanadyjskiego studia Relic, od czasu swojego debiutanckiego Homeworlda uznawanego za specjalistów od RTS-ów.

A jeśli musiało, to i się udało – **wypuszczony na rynek we wrześniu 2004 roku Warhammer 40,000: Dawn of War zdobył uznanie recenzentów i graczy**, sprzedał się w nakładzie uzasadniającym wydanie dwóch dodatków (trzeci jest w drodze...). Jeśli nie zdobył zbyt wielu tytułów „gry strategicznej roku", to tylko dlatego, że w tym samym czasie ukazał się Rome: Total War, produkcja niekoniecznie dużo lepsza, ale bardziej rozbudowana i przez to zasługująca na większe uznanie. A jeśli uzyskiwał „tylko" drugie miejsca w kategorii „gra multiplayer roku", to z powodu... Unreal Tournament 2004.

Warhammer 40,000: Dawn of War jest czwartą produkcją studia Relic. W swoich poprzednich tytułach firma wprowadziła wiele innowacji do gatunku strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym: trójwymiarową walkę w przestrzeni kosmicznej w Homeworld czy sposób tworzenia jednostek w Impossible Creatures. Również Świt Wojny (tak można przetłumaczyć angielski tytuł gry) ma kilka rozwiązań, które czynią z niego produkcję wyjątkową. Najważniejszym z nich jest nowatorski system zbierania surowców, który pozwala graczom skoncentrować się na samej walce.

W grze występują dwa rodzaje zasobów – rekwizycja oraz energia – i żadnego z nich nie zdobywa się w tradycyjny sposób, np. kierując do ich pozyskiwania wyspecjalizowane jednostki. Ten pierwszy to punk-



Sztuka!

Uniwersum Warhammer 40,000 pobudza wyobraźnię, szczególnie artystów poświęconych najróżniejszym odmianom grafiki. Widać to choćby na okładkach podręczników opisujących zasady systemu czy pudełkach gier komputerowych korzystających z tej licencji, w tym oczywiście również Dawn of War. Jednak nie tylko tu – **zainspirowany grą Dawn of War obraz, zatytułowany „In the rain"** i namalowany przez Cheola Joo Lee, artystę na co dzień współpracującego ze studiem Relic, **zakwalifikował się do grupy 16 najlepszych grafik prezentowanych na wystawie Into the Pixel**, towarzyszącej targom E3 2007. Ma klimat, prawda?

ty reprezentujące obszar kontrolowany przez gracza. Są one generowane w czasie rzeczywistym przez budynek bazy głównej; na mapie wyznaczone są też dodatkowe, specjalne miejsca strategiczne, których przejęcie zwiększa „produkcję" punktów rekwizycji. System ten okazał się na tyle udany, że studio Relic zdecydowało się użyć go również w swojej kolejnej produkcji, czyli Company of Heroes: Kompania Braci – w obu grach jest on jednak wykorzystany w nieco inny sposób.

W Dawn of War szybkość, z którą generowany jest wskaźnik rekwizycji w ważnych lokacjach, z czasem zaczyna spadać, co zmusza graczy do ciągłej ekspansji – w Company of Heroes z kolei obszary strategiczne są ze sobą połączone i strata jednego z nich może spowodować odcięcie pozostałych od twojej bazy.

Dawn of War wprowadza również do systemu pozyskiwania surowców inne modyfikacje, które w ciekawy sposób wpływają na mechanikę rozgrywki. Przejęcie punktu kontrolnego odbywa się głównie za pomocą najprostszych jednostek piechoty, które w trakcie zdobywania danej lokacji są przez krótką chwilę całkowicie bezbronne – co oczywiście może wykorzystać przeciwnik. Można także budować umocnienia, które zwiększają wydajność miejsc kluczowych. W porównaniu z tym drugi zasób, czyli energię, pozyskuje się w sposób dużo prostszy: poprzez budowanie generatorów mocy w pobliżu głównej bazy. Warto dodać, że **podczas gry nacją orków pojawia się jeszcze jeden surowiec, tzw. waaagh, który zdobywa się, ustawiając na mapie specjalne chorągwie.**

Inne ciekawe rozwiązanie zastosowane w Dawn of War to system morale. Każdy oddział na polu



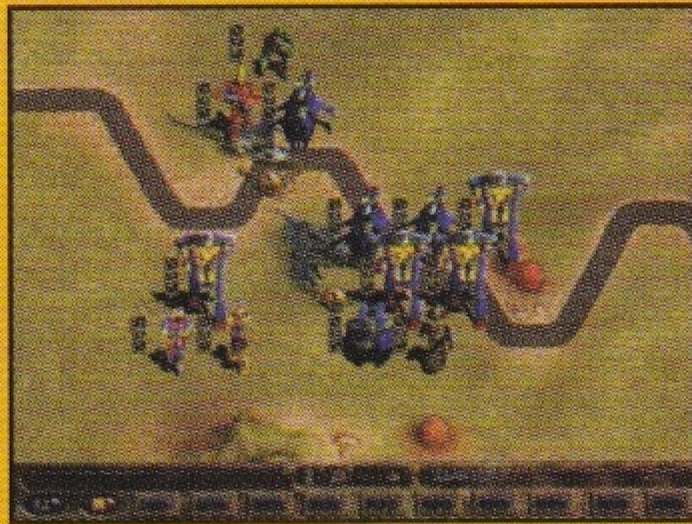
Jeśli szukasz odkupienia, dostaniesz je...

Przed świtem...

Dawn of War, choć obecnie jest najbardziej popularnym tytułem kojarzonym ze światem WH40K, nie był wcale pierwszą grą komputerową korzystającą z licencji tego systemu. Przed Świtem Wojny ukazało się aż siedem innych produkcji bazujących na tej samej marce. Pierwszą z nich była taktyczna strategia turowa Space Crusade, wydana przez angielską firmę Gremlin na blaszaki ośmio- i szesnastobitowe. Do tego samego gatunku należały również **trzy gry opublikowane przez koncern SSI: Final Liberation, Chaos Gate i Rites of War.** Każda kolejna przygotowywana była przez innego developera i zapewne dlatego mocno się one od siebie różnią – Chaos Gate to tytuł bardziej taktyczny, przedstawiający akcję w rzucie izometrycznym; Final Liberation wykorzystuje podobną perspektywę, ale oddaje graczom liczniejsze armie; Rites of War natomiast wykorzystuje engine popularnej turówki Panzer General II. Pozostałe produkcje to: dwa fantastyczne taktyczne shootery Space Hulk i Space Hulk: Vengeance of Blood Angels oraz dużo mniej udany FPS Fire Warrior.


Final Liberation


Chaos Gate


Rites of War


Space Crusade


Space Hulk


Fire Warrior

bitwy opisany jest dwoma współczynnikami: punktami życia i punktami morale – oznaczonymi poziomymi paskami pojawiającymi się nad modelami jednostek. Trafienie odejmuje te pierwsze, ale również pomniejsza liczbę tych drugich – zwykle w proporcjach zależnych od wykorzystanej przez przeciwnika broni. Dla przykładu: miotacz ognia, choć zadaje też obrażenia, ma dużo większy wpływ na morale i zaatakowany za pomocą tego narzędzia mordu oddział może szybko spanikować. W Dawn of War spadek punktów morale do zera nie oznacza ucieczki wojsk z pola walki i utraty kontroli nad nimi, w drastyczny sposób zmniejsza jednak ich efektywność bojową.

Ciekawym elementem gry jest także sposób zarządzania armią. W Dawn of War dowodzi się całymi oddziałami, ale w każdym z nich poszczególni żołnierze traktowani są jako osobne jednostki. System ten



Gdzie jest zbiórka?

najlepiej zaprezentować na przykładzie. Standardowa, dopiero co stworzona formacja kosmicznych marines składa się z czterech żołnierzy. Można jednak, inwestując odpowiednio dużą liczbę punktów rekwizycji, zwiększyć jej liczebność do ośmiu. Da się także zwerbować jednostkę specjalną: sierżanta, który – dodany do oddziału – poprawi jego skuteczność w walce. Poszczególnych wojaków można również wyposażyć w różne bronie, przeznaczone do walki z odmiennymi przeciwnikami. Dzięki takim modyfikacjom każdy z graczy może stworzyć swoje własne jednostki o dowolnych parametrach bojowych.

To oczywiście system, który nawiązuje bezpośrednio do stołowej gry strategicznej i pojedynczych figurek, z których buduje się w niej armie. Dawn of War również w inny sposób zdradza swoje pochodzenie (czyli licencję systemu Warhammer 40,000). **Wojska wykorzystywane przez graczy w trybie multiplayer można samodzielnie „pomalować" niemal w dowolny sposób**, a opcja ta stała się zresztą „obowiązkowa" w każdej grze bazującej na Warhammerze i posiada ją również osadzony w świecie fantasy Warhammer: Mark of Chaos.

Możliwość samodzielnego określenia wyglądu dowodzonych jednostek to nie jedyny mocny punkt multiplayera Dawn of War. Gra oferuje: kilka trybów rozgrywki; system automatycznie wyszukujący – według podanych parametrów – sesje z wolnymi miejscami; dostęp do najpopu-

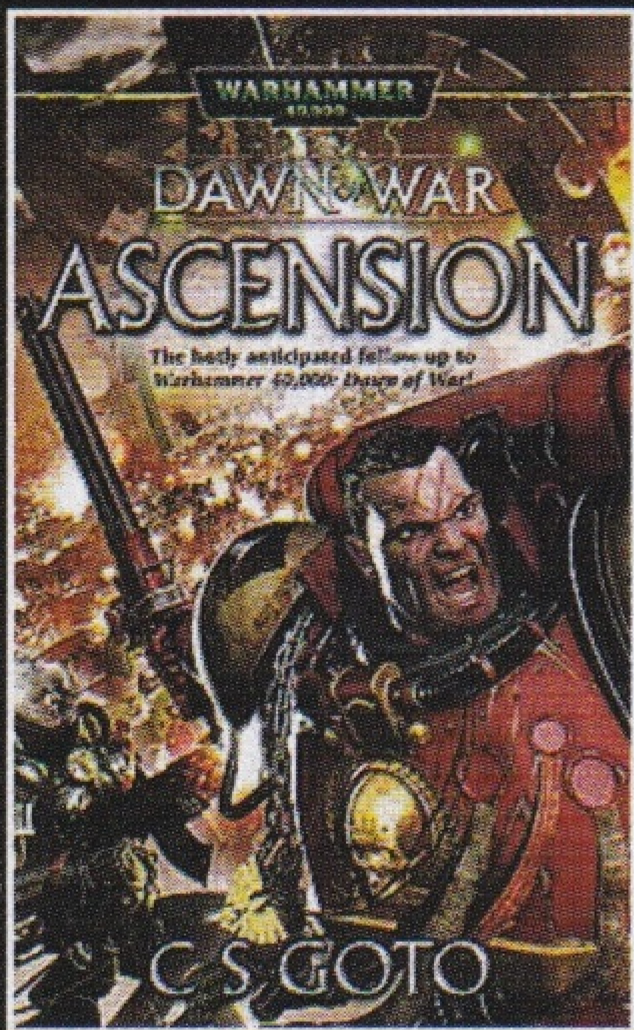
Dobsonowie dają głos

Dawn of War to jedna z gier, których twórcy przykładają dużą wagę do udźwiękowienia – **kwestie mówione przez postacie występujące w tej produkcji to jej bardzo mocny punkt.** Ciekawostką jest fakt, że do nagrania dialogów Dawn of War zaproszono wszystkich trzech braci Dobsonów, aktorów specjalizujących się w podkładaniu głosów do gier, filmów animowanych (także japońskich) itd. Jeden z nich, Paul, wcielił się w rolę kapitana Angelosa; drugi, Michael, użycza głosu inkwizytorowi Tothowi, jednej z ważniejszych postaci drugoplanowych; trzeci, Brian, nagrał komunikaty wypowiadane przez podstawowe jednostki Space Marines i... orków.



Poczytaj mi, orku

Wkrótce po premierze Dawn of War **wydawnictwo Black Library, będące częścią koncernu Games Workshop, opublikowało książkę Cassernna S. Goto opartą na scenariuszu gry**, opatrzoną tym samym tytułem. W 2005 roku ukazała się jej kontynuacja, „Dawn of War: Ascension", przedstawiająca dalsze losy Gabriela Angelosa i jego oddziału. Trzecia książka z serii, „Dawn of War: Tempest", miała już innego głównego bohatera, ale i w niej pojawił się dzielny kapitan znany z trybu single gry. Cassern S. Goto to autor innych powieści związanych ze światem Warhammer 40K, a najnowsze jego dzieło to „Eldar Prophecy" („Przepowiednia Eldar"). Więcej informacji znajdziesz na stronie internetowej pisarza, pod adresem: **www.csgoto.com**.





Kapralowi urodziła się cOrka, więc strzelamy na wiwat!



larniejszych armii uniwersum Warhammer 40,000, a wraz z nimi również do kilku wyjątkowych jednostek, jak np. Bloodthirster of Khorne, potężnego, skrzydlatego demona wojny występującego we frakcji Chaos Marines.

W tym miejscu warto wspomnieć, że **Dawn of War wprowadza cztery armie/frakcje, które powszechnie cieszą się największym uznaniem wśród fanów stołowej gry strategicznej Warhammer 40K.** Są to: Space Marines, Chaos Marines, Eldar i orki. Ci pierwsi to nadludzie służący w armii kosmicznego Imperium. Jednostki te dysponują najwyższym współczynnikiem morale, ale ich stworzenie kosztuje najwięcej punktów rekwizycji. Chaos Marines to zdrajcy, którzy zdezerterowali ze służ-

by w wojskach imperialnych i przeszli na stronę bogów Chaosu. Posiadają zbliżone oddziały do Space Marines, choć w ich szeregach pojawiają się również demony. Eldar to pradawna rasa, pod względem technologicznym rozwinięta lepiej od ludzi – dzięki temu jej jednostki są najszybsze w całej grze. Nie można tego na pewno powiedzieć o orkach, które stawiają na brutalną siłę i walkę w dużych grupach.

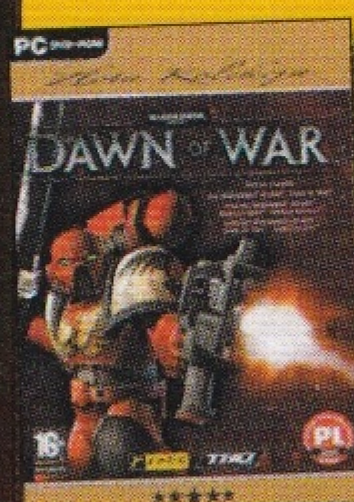
W grze jest również piąta frakcja, Imperial Guard, nie można jej jednak wybrać w trybie multiplayer, a należące do niej oddziały pojawiają się w zaledwie kilku misjach kampanii dla jednego gracza. Ten typ rozgrywki obejmuje jedenaście misji, w których główną rolę odgrywa zakon Krwawych Kruków (Blood Ravens) frakcji Space Marines, dowodzony przez kapitana Gabriela Angelosa.

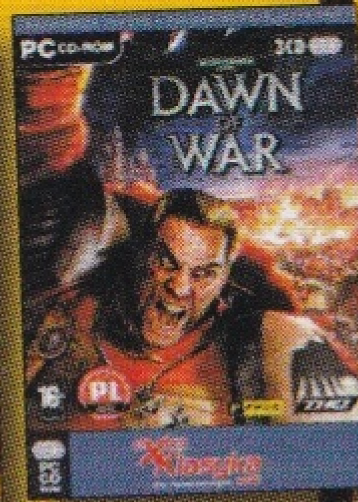
Choć przygotowana przez twórców kampania dla jednego gracza jest dość krótka, opowiada ciekawą historię o zdradzie i przyjaźni. Jej akcja toczy się na planecie Tartarus, na której, jak się okazuje, ukryty jest potężny artefakt o nazwie Maledictum, kamień posiadający moc przyzywania demonów. To dlatego miejsce to staje się obiektem zainteresowania wojsk Chaos Marines i Eldar, choć początkowo wydaje się, że jedynym zagrożeniem dla Space Marines są tylko orki rezydujące na powierzchni Tartarusa. Rozpoczyna się więc wyścig o artefakt i... z czasem – planeta bowiem znajduje się na trasie kosmicznej burzy wywołanej przez anomalie w alternatywnym wymiarze, Immaterium. Kapitan Angelos wykonuje swoje zadanie, po drodze jednak traci przyjaciela, walczy z Księciem Demonów i mimo przestróg niszczy Maledictum. W finale dowiaduje się, że moc artefaktu zdołała przywołać na świat jeszcze bardziej potężnego Złego, z którym jednak ostatecznie się nie ściera. Całość kończy się jednak tak, jakby historia ta miała znaleźć swój ciąg dalszy. Czyżby w planowanym przez Relic add-onie?

Wojna dzielona na pół

Dawn of War doczekało się kilkudziesięciu modów stworzonych przez fanów, z których jednym z najpopularniejszych jest tzw. half-scale mod, który zmniejsza wszystkie jednostki o połowę (włącznie z ich parametrami), jednocześnie zwiększając limit oddziałów, które każdy z graczy może wyprodukować. W efekcie pozwala to na toczenie ogromnych batalii, w których biorą udział liczebne armie. Moda pobierzesz ze strony: **http://halfscale.moddb.com/**.

Chcę to mieć!





Warhammer 40,000: Dawn of War to najlepsza strategia osadzona w uniwersum WH40K, uznana za grę 2004 roku w swoim gatunku. Kupisz ją w wyjątkowo atrakcyjnej cenie 19,99 zł, w serii Nowa eXtra Klasyka. To propozycja nie do odrzucenia... ale do rozważenia. Dlaczego? Za 99,90 znajdziesz pakiet **Warhammer 40,000: Dawn of War – Złota Kolekcja**, zawierający, poza podstawową wersją gry, również oba dodatki (opisane na kolejnych stronach) oraz drukowany poradnik do całości!

Zimno wszędzie...

To stara, sprawdzona w branży gier zasada – jeśli tytuł jest dobry, musi doczekać się dodatku. Dlatego rok po premierze Dawn of War ukazał się add-on Winter Assault. Fani oryginału ruszyli do sklepów...

Tam na półkach czekały już na nich pudełka z okładką przedstawiającą oddział ludzi walczących z nieznanym przeciwnikiem w środku mroźnej zawieruchy. Zdawało się, że wystarczy tylko zapłacić, schować pakunek pod ramię, pędem wrócić do domu, zainstalować dodatek i poznać dalsze losy kapitana Angelosa. Niestety **ekipa Relic postanowiła sprawić fanom gry niespodziankę** – Winter Assault nie odnosił się w żaden sposób do wydarzeń z oryginału, a jego scenariusz miał innych głównych bohaterów.

Na szczęście to chyba jedyny zarzut, jaki można postawić Winter Assault. **Zimowe Natarcie modyfikuje mechanizmy rozgrywki oryginału, w pewnych jego elementach wprowadza uproszczenia**, które dobrze wpływają na rozgrywkę (np. ograniczenie opcji ataku niektórych jednostek). Jednocześnie dodaje nową frakcję, oferującą tempo i styl zabawy inne od dotychczasowych. W przypadku pierwszego rozszerzenia do Dawn of War podejście „po co naprawiać coś, co nie jest zepsute" sprawdziło się znakomicie – add-on ten uznany został przez wiele magazynów i serwisów internetowych za najlepszy dodatek 2005 roku.

Nowa armia w Winter Assault to Imperial Guard (Gwardia Imperialna), ta sama, która pojawiła się też w kilku misjach oryginalnego Dawn of War (patent ten powtórzył się również w kolejnym add-onie, gdzie dodaną frakcją okazały się wojska Neocron, które tu można spotkać w ostatniej misji). Oddziały te, słabo opancerzone i uzbrojone, muszą prowadzić walkę pozycyjną, korzystać z fortyfikacji i potężnych broni specjalnych, w które zostały wyposażone. **Dzięki temu Dawn of War – strategia bardzo mocno premiująca ofensywne, agresywne działania – zyskała pierwszą frakcję, którą da się grać w defensywie.** Można mieć

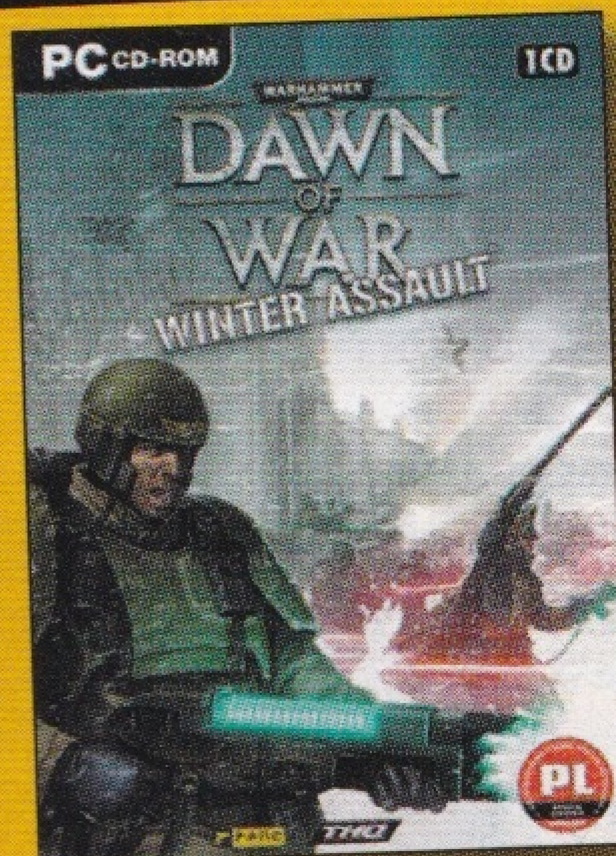


Ork orkowi orkiem...



Mały wielki człowiek...

Chcę to mieć!



Dodatek **Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault** można kupić w większości sklepów z grami w cenie 59,90 zł.

za złe twórcom, że nie udostępnili jej w podstawce, bowiem taki styl gry na pewno spodobałby się nowicjuszom – tymczasem można go było zakosztować tylko w dodatku, w większości przypadków kupowanym przez weteranów Świtu Wojny.

Nowa armia otrzymała oczywiście pełen zestaw zróżnicowanych jednostek, ale również dotychczasowe frakcje wzbogaciły się o kolejne oddziały. W koszarach kosmicznych marines zakwaterował się Kapelan, otoczony aurą leczącą znajdujące się w pobliżu wojska. Nowość w armii Eldar to Fire Dragon, wyposażony w doskonałą broń do walki z pojazdami i niszczenia budynków. Marines służący bogom Chaosu dostali fantastyczną jednostkę Khorne Berzerker, która – niezależnie od sytuacji na polu walki – nigdy nie traci morale, a w bezpośrednim starciu może skorzystać z zabójczego łańcuchowego topora (coś na kształt piły mechanicznej...). Jeszcze potężniejszy, ale na szczęście dużo wolniejszy, jest dodany oddział orków: Nobzy ubrane w megapancerz.

Być może dlatego, by wynagrodzić fanom brak ciągłości fabularnej, **kampania dla jednego gracza jest w Winter Assault ciekawsza niż w Dawn of War.** Przedstawia walkę dwóch frakcji o przejęcie kontroli nad imperialnym tytanem, potężnym robotem bojowym, którego działa potrafią zmieść z powierzchni ziemi dowolnego przeciwnika. Scenariusz pokazuje te starania z obu perspektyw – daje możliwość pokierowania armiami Chaosu (orkami i Chaos Marines) oraz Imperium (frakcjami Imperial Guard i Eldar). Pozwala to zapomnieć o braku w Winter Assault kapitana Angelosa, tym bardziej że dodatek ten ma kilka swoich – równie barwnych i charyzmatycznych – postaci. Są to generał Sturnn, bohaterski dowódca Imperial Guard; Lord Crull, stojący na czele Chaos Marines, który w dość nietypowy sposób pojawia się również w Dark Crusade (ciekawy? zagraj w oba dodatki!); oraz orkowy kacyk Gorgutz 'Ead'unter. Ich udane wprowadzenie do świata Dawn of War i sympatia, jaką ostatecznie wzbudzili oni w graczach, dowiodły, że uniwersum Warhammer 40K jest na tyle bogate, iż może pomieścić wiele różnych opowieści i bohaterów. Dlaczego więc nie spróbować z jeszcze innymi?

Krucjata!

Relic nie ma w zwyczaju zaniżać poziomu – jeśli więc Winter Assault otrzymał tytuł dodatku roku, również kolejny add-on do Dawn of War powinien go dostać. Znów jednak nie obyło się bez zaskoczeń...

Najważniejsze z nich polega na tym, że Dark Crusade (taki tytuł nosi drugi add-on do Świtu Wojny) to dodatek samodzielny, który nie wymaga do instalacji ani Dawn of War, ani Winter Assault. Ciekawe jednak, że gracze posiadający wcześniejsze gry zyskują w trybie wieloosobowym dostęp do wszystkich frakcji – czterech z podstawki, jednej z WA i dwóch nowych z DC. Jeśli jednak ktoś kupił tylko ostatnie rozszerzenie, **w multi mógł bawić się jedynie dodanymi tutaj...**

...Imperium Tau i rasą Necron. Ta pierwsza to armia wyjątkowo skuteczna w walce na długi dystans, ale słaba w bezpośrednich starciach. Kluczową jednostką w jej szeregach jest dowódca, który posiada zdolność zastawiania pułapek spowalniających działania przeciwnika. Inną ciekawą umiejętnością wojsk Tau jest możliwość zakopywania się pod powierzchnią ziemi i zamieniania mobilnych oddziałów w stacjonarne działka laserowe. Zupełnie nietypowe – jak na serię Dawn of War – jest drzewko technologiczne tej frakcji, podzielone na dwie niezależne ścieżki. Na wstępnym etapie rozwoju określasz, którą z nich chcesz podążać: jedna pozwala wybudować potężny statek bojowy Hammerhead, dzięki drugiej można do walki wprowadzić jednostki rasy Kroot, należącej do Imperium Tau, w tym prawdziwie zabójczą bestię o nazwie Knarloc.



Czyś ty się z Predatorem na głowę zamienił?

Nacja Necron różni się od pozostałych przede wszystkim tym, że nie zdobywa punktów rekwizycji, a jej jedynym surowcem jest energia elektryczna, którą frakcja te generuje w większej niż standardowa liczbie elektrowni podłączanych do głównej bazy. Najważniejszą jednostką tej armii jest Necron Lord – jego umiejętności można modyfikować, dając mu maksymalnie trzy różne artefakty, dzięki którym zyskuje dodatkowe moce. Potrafi on także zamienić się – ale tylko na 30 sekund! – w niezniszczalną (dosłownie!) istotę z wymiaru astralnego.

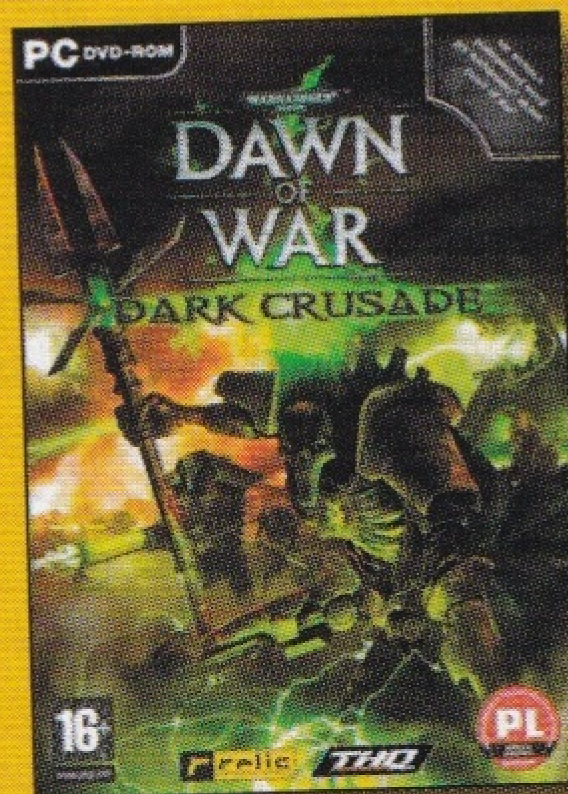
Dotychczasowe armie oczywiście również zostały wzbogacone. Przegląd garnizonu zwraca uwagę szczególnie na dwie z nowinek. Marines służący bogom Chaosu uzyskali dostęp do Księcia Demonów, czyli... prawie finalnego przeciwnika z podstawki Dawn of War. To jedna z mocniejszych jednostek w całej grze! Zupełnie nietypowy jest dodany oddział Eldar, czyli Harlekiny. Ich pocałunek zabija od razu większość wrogów (za wyjątkiem tych unikatowych i pojazdów), a skorzystanie z ataku o nazwie... Taniec Śmierci zadaje poważne obrażenia wszystkim, którzy znajdą się wtedy w pobliżu. Ciekawe, na ile oceniliby go Zbigniew Wodecki czy Ivona Pavlović.

Kolejnych frakcji i jednostek – nawet tak niezwykłych, odmiennych od dotychczasowych – fani gry mogli się jednak spodziewać, **natomiast zupełnie nieoczekiwany był dla nich nowy tryb rozgrywki.** Dodał on do potyczek prowadzonych w czasie rzeczywistym poziom strategiczny, rozgrywany w turach. Planeta, o którą toczy się batalia w tym trybie, nosi nazwę Kronus, podzielona jest na 25 prowincji, a dzięki temu, że wojska można po jej mapie przemieszczać właściwie bez ograniczeń, kampania dla jednego gracza utraciła liniowy charakter, jaki miała w poprzednich częściach.

Uczynienie Dark Crusade dodatkiem samodzielnym, nietypowy tryb kampanii oraz sukces kolejnej gry Relic, Company of Heroes: Kompania Braci, **mogły sugerować, że kanadyjskie studio planuje zająć się nowymi projektami: być może Dawn of War 2**, ale nie następnym dodatkiem do jedynki. Uważny gracz – i znawca uniwersum Warhammer 40K – mógł jednak dostrzec w filmikach towarzyszących rozgrywce pewne wskazówki dotyczące tego, co z serią wydarzy się w niedalekiej przyszłości. Plany te Relic ujawnił dopiero w połowie września. Jakie one są? Czytaj na kolejnych stronach...



Chcę to mieć!



Dodatek **Dark Crusade** można kupić w większości sklepów z grami za 59,90 zł. Przypominamy, że jest samodzielny!

Relic ponownie zaskoczy fanów, którzy od dłuższego czasu wypatrują kolejnej gry z serii. Zamiast Dawn of War 2 czeka ich... trzeci dodatek.

Burza dusz

Dlaczego piszę: „zaskoczy"? Bo tak naprawdę – poza kilkoma fanowskimi stronami, gdzie pojawiły się szczątkowe informacje – mało kto jeszcze wie o planach Relica. Po raz pierwszy usłyszeć o najnowszym add-onie można było na specjalnym, zamkniętym pokazie prasowym w samej siedzibie firmy. Tam twórcy z dumą zdradzili kilka szczegółów dotyczących... Dawn of War: Soulstorm.

Podstawowa wersja gry i dodatki wciąż cieszą się tak dużą popularnością, że Relic postanowił wydać jeszcze jeden produkt z tej samej rodziny. **Podobnie jak poprzednio, zdecydował się na wypuszczenie samodzielnego add-onu**, który nie będzie wymagał instalacji którejkolwiek z wcześniejszych gier. Co więcej, już w chwili premiery będzie on sprzedawany za mniej niż inne nowości. W USA będzie to 39 dolarów, zaś w Polsce cena oscylować będzie wokół 70-80 złotych (tak jak to było w przypadku Dark Crusade).

Finanse mają tu jednak znaczenie drugo- albo i nawet trzeciorzędne, gdyż **Soulstorm przeznaczony będzie przede wszystkim dla największych fanów.** Relic robi ten ostatni dodatek do DoW specjalnie na ich życzenie, bazując na wielu rozmowach i listach przesyłanych do biura. A że kanadyjscy twórcy bardzo poważnie podchodzą do tego, czego życzą sobie sieciowe społeczności, można mieć nadzieję, że pod względem grywalności Soulstorm przebije wszystkie poprzednie add-ony.

Relic szykuje kilka atrakcji, ale też od razu uprzedza, że nie będzie to nowa jakość pod każdym względem. Część miłośników Warhammera może czuć się nieco zawiedziona tym, że **niezmieniony będzie na pewno silnik, a wraz z nim również grafika.** O ile trzy lata temu Dawn of War prezentował się całkiem nieźle, dziś już odrobinę trą-

ci myszką. Prawdziwi fani jednak nie będą na to zwracać uwagi, gdyż Soulstorm ma do zaoferowania coś znacznie lepszego niż tylko poprawienie wyglądu...

Głównym i najistotniejszym „ficzerem" ostatniego add-ona do Dawn of War jest dodanie dwóch nowych ras. Póki co Relic zdradził kilka informacji tylko o jednej z nich: Dark Eldar. Znający dobrze uniwersum WH40K nie mają wątpliwości co do tego, jaka będzie druga frakcja – gdyż tak naprawdę została już tylko jedna do umieszczenia. Również autorzy, którzy póki co nie mogą zdradzić żadnych szczegółów, na dźwięk tej nazwy znacząco się uśmiechają. Stawiamy Clicki przeciwko orzechom, że ostatnią rasą, która zostanie oficjalnie przedstawiona najwcześniej za kilka tygodni, będą Tyranidzi.

Póki co warto skoncentrować się na tym, co już wiadomo na pewno. Dark Eldar to bardzo mroczna rasa – warhammerowi piraci, lubujący się w zadawaniu cierpienia wrogom, są odpowiednikami Mrocznych Elfów z Warhammer Fantasy. Wraz z nimi do rozgrywki **wprowadzony zostanie nowy surowiec, z którego Dark Eldar będą korzystać: są to dusze pozyskiwane z zabitych wrogów.** A jako że jest to jedyna rasa w WH40K, którą wyposażono w jednostki antygrawitacyjne, należy spodziewać się nowego typu oddziałów – po raz pierwszy w DoW wznoszących się nad powierzchnią planet.

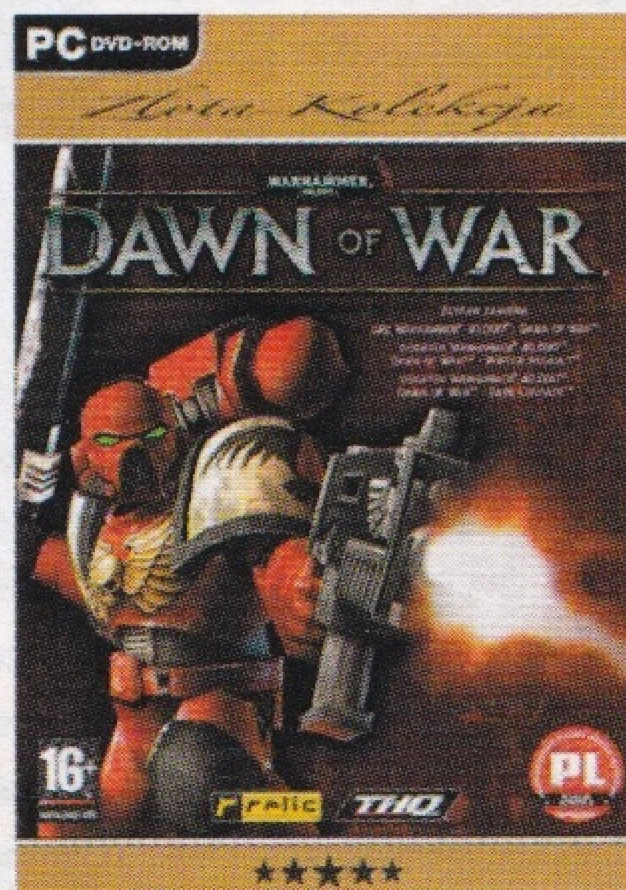
Kilka zmian zajdzie również w najważniejszym dla dużej części fanów trybie – multiplayerze. Główne założenia pozostaną te same, choć oczywiście dzięki dodaniu dwóch ras (swoją drogą: nad ich balansowaniem pracuje specjalnie oddelegowana, osobna grupa ludzi) rozgrywka znacząco odmieni swoje oblicze. **Do tego Relic planuje także wprowadzenie kilku medali za osiągnięcia w zabawie sieciowej** – np. za wygranie 10 gier z kolei czy zdobycie określonej pozycji na ladderze.

Soulstorm wydany zostanie w pierwszym kwartale przyszłego roku, ale wiele wskazuje na to, że Relic się nad nim nie przepracowuje. **Przy produkcji tego dodatku firma zawarła bliższą znajomość z Iron Lore** (ludzie od Titan Questa), który to ponoć zachwycił wieloma świeżymi pomysłami na rozgrywkę. Na czym więc koncentruje się teraz Relic? Uwaga – to potwierdzona przez Clicka informacja – prace nad nowym, next-genowym tytułem ze świata Warhammera trwają już od dłuższego czasu...



KONKRETNE PYTANIA!

Mamy do wygrania 20 zestawów Warhammer 40K: Dawn of War Złota Kolekcja



Aby wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W jakim uniwersum osadzona jest gra Dawn of War?

A. Warhunter: 2007
B. Warhammer 40K
C. 40 akrów i muł

Odpowiedź wpisz według schematu CL.WH.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 listopada 2007 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!